

## PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang demikian pesatnya memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai kehidupan manusia, salah satunya ialah pada bidang pendidikan (Adam & Syastra, 2015; Chaidar, 2014; Takdir, 2018; Tanrere & Side, 2012). Pendidikan merupakan kebutuhan setiap manusia dan berperan penting dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia (Firdaus, 2017; Wulansari, Isnawati, & Prastiwi, 2012). Melalui pendidikan, manusia dapat memperluas wawasannya dan memperoleh ilmu pengetahuan (Lanani, 2015).

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017). Matematika juga dapat dikatakan sebagai bekal pengetahuan untuk hidup di masyarakat karena berbagai permasalahan melibatkan Matematika (Tornare, Czajkowski, & Pons, 2015; Wijayanti & Khikmiyah, 2016). Namun pada kenyataannya, siswa masih merasa kurang senang dengan pembelajaran Matematika, karena pembelajaran Matematika dikenal sebagai pembelajaran yang sangat rumit (Jamal, 2014; Richard, Suinn, & Winston, 2003). Pada umumnya siswa merasa takut atau merasa benci terhadap Matematika dikarenakan enggan mempelajari Matematika, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman konsep Matematika siswa (Novak & Tassell, 2017; Sorvo et al., 2019). Penyebab dari masalah ini yaitu pertama, kurangnya minat dan motivasi siswa untuk mempelajari Matematika. Kedua, kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Ketiga, minimnya alat bantu yang dapat memperjelas gambaran siswa tentang materi yang dipelajari (Kholili, 2014).

Guru merupakan salah satu kunci utama dalam proses pembelajaran (Dewi, 2017). Seorang guru yang mempunyai kegigihan dalam mendalami metode pada pembelajaran dapat menumbuhkan inovasi model pembelajaran baru yang dapat membuat siswa tidak jenuh serta dapat mengkaji lebih dalam ilmu dan pembelajaran yang didapatkan (Ahern, 2016).

Pemahaman konsep yang diterima oleh siswa terhadap suatu pembelajaran sangat tergantung pada metode yang dipakai guru pada pembelajaran (Ompusunggu, 2014). Disimpulkan bahwa guru yang memiliki keinginan untuk menumbuhkan inovasi dalam pembelajaran dapat membuat siswa memahami kosep Matematika dengan baik (Dewi, 2017)

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di SMP Muhammadiyah 02 Batu, menunjukkan proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru di kelas kurang optimal, baik dalam memanfaatkan maupun memberdayakan sumber pembelajaran yang ada. Proses pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru masih bersifat konvensional, yang berdampak siswa menjadi bosan, sehingga siswa tidak berperan secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan prilakunya (Nurbaiti, Salmawaty, Subianto, & Wafdan, 2017; Rohmani, Sunarno, & Sukarmin, 2015). Siswa tidak benar-benar memahami konsep dengan baik, sehingga belum dapat memecahkan masalah yang diberikan (Kholili, 2014).

Pemahaman konsep dan pemecahan masalah merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran (Ahern, 2016; Dewi, 2017). Lebih lanjut dikatakan bahwa, dengan adanya pemahaman konsep yang baik maka siswa akan lebih mudah melakukan pemecahan masalah yang mereka temukan

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemahaman konsep dan pemecahan masalah Matematika siswa masih rendah, yaitu peneliti Sari (2014) yang dilakukan di SMAN 1 Pariaman. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Widyastuti (2015) bahwa, menjelaskan proses pembelajaran dengan metode konvensional atau ceramah dapat menyebabkan hasil belajar siswa belum maksimal khususnya pada pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah.

Dari beberapa permasalahan diperoleh rata-rata siswa kurang dalam pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah (Dewi, 2017; Sari, 2014; Widyastuti, 2015). Agar dapat mengatasi kelemahan pemahaman siswa terhadap konsep Matematika dan kemampuan memecahkan masalah Matematika yang masih kurang, diperlukan faktor-faktor yang mendukung keberhasilannya. Salah satu faktor tersebut adalah dengan penggunaan media pembelajaran (Ahern, 2016; Vaezi, Azizian, & Kopayehzadeh, 2015).

Menurut Roestiyah dalam Kusuma, dkk (2013), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pendidikan dapat berhasil dengan baik. kemudian Setiyorini, dkk (2016), menambahkan bahwa media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan berupa materi sehingga mengurangi verbalisme dan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif. Peranan media dalam proses pembelajaran adalah agar informasi yang disampaikan mudah diterima oleh siswa (Vaezi et al., 2015). Dengan adanya media, proses pembelajaran akan terlihat variatif tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yaitu mentransformasikan ilmu kepada siswa agar materi yang diberikan dapat dimengerti maupun dipahami oleh siswa (Somnuek, 2014). Menurut Rudy Bretz dalam Mahnun (2012), mengklasifikasikan media menjadi tiga unsur, yaitu audio, visual, dan gerak.

Media audio visual adalah media yang mengandung suara yang dapat didengar dan mengandung gambar yang dapat dilihat (Yusup, Aini, & Pertiwi, 2016; Zhang et al., 2011). Salah satu contoh media tersebut ialah berupa *game* (Chang, Liang, Chou, & Lin, 2017; Smith, Walford, & Bescos, 2019). *Game* adalah suatu permainan yang tidak hanya bersifat menghibur tetapi, di dalamnya juga mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya (Fauzy, Cahyana, & Tresnawati, 2013). Biasanya pembuatan *game* memiliki suatu tujuan khusus yang ingin dicapai (Smith et al., 2019). Tujuan pembuatan sebuah *game* antara lain *education* (mendidik) dengan konsep “Bermain sambil belajar” (Martono, 2015; Siswanto & Purnama, 2013).

*Game* berbasis *power point* dapat digunakan sebagai konsep “Bermain sambil belajar” (Pate & Posey, 2016; Price, 2008). *Game* berbasis *power point* adalah suatu media pembelajaran melalui *game* yang dibuat melalui aplikasi *power point* (Rahmadi, 2009; Suratman, 2007). Menurut Yafie, dkk (2018), *power point* adalah salah satu *software* pada komputer yang dapat membuat lembar kerja persentasi mulai dari membuat slide, menformat teks, mengatur desain presentasi, menambahkan objek audio-video, mengolah transisi slide hingga menggunakan animasi yang dapat bergerak.

Batasan masalah dalam proposal ini memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran materi aritmatika sosial melalui *game* berbasis *power point*. Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran telah banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya seperti (Adam & Syastra, 2015; Asyhari & Silvia, 2016; Baharun, 2016; Firdaus, 2017; Hasanah & Nulhakim, 2015; Kurniawan, 2013; Listiyani & Widayati, 2012; Mahnun, 2012; Masykur et al., 2017; Muhammad, 2011; Muhson, 2010; Nugrahani, 2007; Takdir, 2018; Taufiq, Dewi, & Widiyatmoko, 2014; Yuniati, Purnama, & Nurgoho, 2011).

Penelitian tentang penggunaan *game* juga telah banyak dilakukan seperti (Bernard & Rohaeti, 2016; Bimantoro & Haryanto, 2016; Erlinda, 2017; Fithri & Setiawan, 2017; Latubessy, 2016; Pramuditya, Noto, & Syaefullah, 2017; D. W. Putra, Nugroho, & Puspitarini, 2016; Rahman & Tresnawati, 2016; Rizki, 2012; Rohwati, 2012; Setiawan, Astuti, & Khairina, 2014; Suherman, 2016; Tiningrum, 2013; Utomo & Lakoro, 2012; Viani, Bahar, & Elvianawati, 2017).

Penelitian berkenaan dengan penggunaan media berbentuk *power point* juga telah banyak dilakukan seperti (Badri & Riasti, 2013; Candrawati, Asrori, & Utami, 2012; Habibie, 2009; Nurhidayat, Tunggul, & Wahyono, 2012; Nursit, 2016; Priatmoko, Prasetya, & Hartati, 2008; Purwanto, Djatmika, & Hariyono, 2016; Rahmadi, 2009; Ritonga, 2017; Sara & Mukminan, 2014; Srimaya, 2017; Suprpti, 2016; Suratman, 2007; Suyono & Nugroho, 2012; Tamami, 2014).

Penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran aritmatika sosial juga telah banyak dilakukan seperti (Andayani & Lathifah, 2019; Arynda, Susanto, & Dafik, 2012; Azizah, 2017; Fitria, 2018; Isna & Kurniasari, 2018; Lestari, Prahmana, & Wijayanti, 2016; Paramitha & Yuniarta, 2017; Rahmawati & Rizki, 2017; Solaikah, Afifah, & Suroto, 2013; Susilowati & Ratu, 2018; Tyas, Sujadi, & Riyadi, 2016; Wati, Zulkardi, & Susanti, 2015).

Berdasarkan kajian pustaka dengan melihat penelitian sebelumnya, peneliti belum menemukan penelitian yang membahas keterkaitan antara media pembelajaran melalui *game* berbasis *power point* dalam sebuah pembelajaran aritmatika sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang diteliti yaitu (a) bagaimana pengembangan media pembelajaran aritmatika sosial melalui *game* berbasis *power point* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 02 Batu, dan (b) bagaimana tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaran aritmatika sosial melalui *game* berbasis *power point* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 02 Batu.

Pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu, (a) dapat mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran aritmatika sosial melalui *game* berbasis *power point* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 02 Batu dan (b) dapat mengetahui tingkat efektifitas penggunaan media pembelajaran aritmatika sosial melalui *game* berbasis *power point* pada siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 02 Batu.

Adapun manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, secara teoritis dan praktis. Manfaat secara teoritis diantaranya yaitu, (a) diharapkan dapat mengembangkan dan memajukan keilmuan pendidikan matematika, (b) diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan untuk peneliti di bidang pendidikan dengan permasalahan yang sama. Manfaat secara praktis diantaranya yaitu, (a) bagi guru/pengajar, penelitian ini dapat memberikan masukan dalam menentukan model pemecahan masalah dan penilaian mata pelajaran aritmatika sosial demi kelancaran

dan keberlangsungan pembelajaran di kelas, (b) bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan siswa lebih aktif di kelas karena secara tidak sadar mereka telah melakukan pembelajaran sambil bermain, (c) bagi peneliti, bermanfaat sebagai bentuk aspirasi dari pengetahuan dan pengalaman yang telah didapatkan di bangku kuliah.

Bertolak dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan referensi penelitian sebelumnya, akhirnya penulis terdorong untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial melalui *Game* Berbasis *Power Point* pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 02 Batu.”

